

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada Desember 2019 dunia digemparkan oleh *Coronavirus* jenis terbaru yang menyebabkan penyakit *Coronavirus Disease-2019* (COVID-19) (Kemenkes, 2020). Virus ini menyebar dengan sangat cepat hampir di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia. Dampak dari Covid-19 ini secara tidak langsung memberikan pengaruh diseluruh bidang pergerakan masyarakat, mulai dari pembatasan aktivitas pribadi sampai dengan aktifitas sosial bersekala besar. Sektor pendidikan pun terpengaruh mulai dari pertengahan Maret hingga saat ini masih berlanjut. Hal ini berdampak pada terhambatnya proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan surat edaran kemendikbud No 4 Tahun 2020, poin ke 2 disampaikan terkait dengan pembelajaran dari rumah atau pembelajaran jarak jauh (Kemendikbud, 2020) untuk intitusi pendidikan. Berdasarkan surat edaran tersebut maka pada semua tingkat jenjang pendidikan harus melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh hal ini merupakan salah satu upaya pemerintah dalam pencegahan penyebaran Covid-19.

Berdasarkan edaran tersebut proses pembelajaran yang semula dilaksanakan disekolah, pada saat ini harus dilaksanakan dirumah masing-masing peserta didik ataupun guru yang bersangkutan dengan menghadirkan sistem atau media pembelajaran jarak jauh. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh peran media pembelajaran memiliki arti yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut karena media berperan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi bahan ajar. Peran media dapat mewakili kekurangan guru dalam proses penyampaian secara verbal melalui kata atau kalimat tertentu (Hidayatullah dan Rakhmawati, 2016). Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bervariasi dan menarik perhatian peserta didik serta dapat memperjelas pesan materi bahan ajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar para peserta didik.

Menurut Taufik (2019) pembelajaran jarak jauh dapat membentuk sumber daya yang telah ada dan berkualitas secara minat dan bakat serta keterampilan dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama salah satu guru mata pelajaran pengolahan hasil nabati di SMK PPN Lembang yang dilakukan pada bulan September tahun 2020, beliau menyatakan bahwa sekolah tersebut telah mengikuti aturan dari pemerintah mengenai pembelajaran jarak jauh. Salah satu mata pelajaran yang menerapkan proses pembelajaran jarak jauh dan terdampak kebijakan tersebut yaitu mata pelajaran pengolahan hasil nabati. Mata pelajaran tersebut terdampak karena pada dasarnya proses pembelajaran untuk mata pelajaran ini dilaksanakan dengan penggabungan antara kegiatan teori di ruang kelas dan kegiatan praktikum di ruang laboratorium. Terdampaknya mata pelajaran ini adalah tidak dapat melaksanakan kegiatan praktikum yang seharusnya berjalan seperti biasanya dikarenakan proses pembelajaran yang harus dilaksanakan secara jarak jauh. Oleh karena itu pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh tersebut guru mata pelajaran pengolahan hasil nabati menyatakan bahwa proses pembelajarannya hanya menggunakan salah satu aplikasi *video conference* yaitu *zoom meeting* dengan media pembelajaran berupa *slide power point* sebagai media pembelajarannya untuk menyiasati kegiatan pembelajaran selama masa pandemi ini. Namun disisi lain didapat beberapa kendala atau masalah yang dihadapi saat proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menggunakan salah satu aplikasi *video conference* tersebut. Masalah tersebut diantaranya mulai dari tidak dapat melaksanakan praktikum, fasilitas sarana dan prasarana peserta didik, keefektifan pembelajaran menggunakan salah satu aplikasi *video conference* tersebut terlebih banyak peserta didik menggunakan *smartphone* dan ada sebagian yang mematikan fitur video atau kameranya, kurangnya antusiasme peserta didik, komunikasi yang berjalan secara satu arah, pengumpulan tugas tidak efektif, dan penyerapan materi belum maksimal. Berdasarkan paparan kendala atau masalah yang dihadapi selama proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh diatas, maka perlu dilakukannya perubahan penggunaan jenis media pembelajaran yang digunakan sebagai solusi untuk pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh berikutnya khususnya selama

masa pandemi ini. Berdasarkan kendala atau masalah yang telah dipaparkan diatas masih banyak peserta didik menggunakan *smartphone* sebagai alat atau media selama proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh berlangsung. Maka dari itu perlu diadakannya pemanfaatan dari salah satu masalah diatas sebagai solusi pengganti untuk melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh. Salah satu solusi tersebut adalah menggunakan *smartphone* para peserta didik sebagai media pembelajaran pada saat proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini.

Penggunaan *smartphone* tersebut dikombinasikan dengan salah satu *platform app builder* pembelajaran berbasis *android* ataupun *iOS*. Salah satu *platform* tersebut adalah *Smart App Creator* (SAC). *Smart App Creator* (SAC) merupakan salah satu *platform app builder* untuk membuat aplikasi *mobile android* ataupun *iOS* tanpa kode atau bahasa pemrograman (*Coding*) serta dapat menghasilkan beberapa format diantaranya HTML 5 dan exe (Inosi, 2020). Penggunaan *Smart App Creator* (SAC) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya mudah digunakan sebagai *platform app builder* ketika ingin membuat suatu aplikasi khususnya membuat aplikasi *mobile app* pada *smartphone* baik itu *android* ataupun *iOS*, mudah pengoperasiannya ketika aplikasi tersebut telah terpasang di *smartphone*, mudah digunakan dimana saja dan kapan saja, tidak harus memiliki atau menyita banyak ruang penyimpanan, dan tampilannya mudah dipahami serta dimengerti. Berdasarkan beberapa kelebihan tersebut maka *Smart App Creator* (SAC) sebagai salah satu *platform app builder* yang ada sangat cocok digunakan pada *smartphone* guna meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik khususnya pada saat pembelajaran jarak jauh. Penggunaan *smartphone* selama ini tidak hanya terfokus sebagai sarana komunikasi dan hiburan semata, tetapi penggunaan *smartphone* saat ini dapat merambah sebagai media pembelajaran (Wirawan, 2011). Selain manfaat diatas, melalui penggunaan dan penggabungan antara *smartphone* dan *platform app builder* tersebut dapat membuat peserta didik melihat beberapa video pembelajaran terkait pengolahan hasil umbi-umbian yang mewakili kegiatan praktikum khususnya pada Kompetensi Dasar Identifikasi Umbi-Umbian untuk Satuan Produksi.

Didukung oleh penelitian Amajida (2020) dengan judul Pengembangan Media *Mobile Learning* Berbasis *Android* Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII di MTS NU Hasyim Asy'ri 03 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021 didapatkan hasil bahwa penggunaan media tersebut berada pada kategori sangat layak. Penelitian Budyastomo (2020) dengan judul Pembuatan Aplikasi Pengenalan Tata Surya Berbasis *Android* Menggunakan *Smart App Creator* didapatkan hasil bahwa penggunaan media tersebut sangat menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat diterima oleh peserta didik. Penelitian Alwan (2018) dengan judul Pengembangan Multimedia *E-Book* 3D Berbasis *Mobile Learning* Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh didapatkan hasil dengan kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan penelitian yang dilakukan Firmansyah, dkk (2019) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Untuk Pembelajaran Terbuka dan Jarak Jauh di Universitas Pendidikan Indonesia didapatkan hasil respon positif dari mahasiswa dan mudah dikembangkan dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Menggunakan Smart App Creator (SAC) Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Ubi – Umbian Untuk Satuan Produksi Kelas XI SMK PP Negeri Lembang”**

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *smartphone* menggunakan *smart app creator* pada kompetensi dasar mengidentifikasi ubi – umbian untuk satuan produksi?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif saat uji coba media pembelajaran berbasis aplikasi *smartphone* menggunakan *smart app creator* pada kompetensi dasar mengidentifikasi ubi – umbian untuk satuan produksi?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *smartphone* menggunakan *smart app creator* pada kompetensi dasar mengidentifikasi umbi – umbian untuk satuan produksi.
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif saat uji coba media pembelajaran berbasis aplikasi *smartphone* menggunakan *smart app creator* pada kompetensi dasar mengidentifikasi umbi – umbian untuk satuan produksi.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Praktis

➤ Bagi Sekolah

- Penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan kualitas pembelajaran yang ditunjukkan oleh keberhasilan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.
- Bagi guru penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran tentang alternatif media pembelajaran yang digunakan guna menumbuhkan hasil belajar peserta didik.
- Bagi peserta didik penelitian ini dapat memberikan kemudahan untuk memahami materi pembelajaran melalui aplikasi berbasis *smartphone*.

➤ Bagi Peneliti

- Penelitian ini bermanfaat sebagai penambah wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan.
- Penelitian ini bermanfaat sebagai tempat pengalaman berpikir dalam memecahkan masalah khususnya dalam persoalan pendidikan.
- Penelitian ini bermanfaat sebagai pemberi pengalaman yang sangat berharga karena dapat mengetahui kondisi nyata yang terjadi dilapangan, sehingga dapat dijadikan sebagai teori pembanding yang didapat selama masa pembelajaran dikelas.

2. Secara Teoritis

➤ Bagi Pembaca

- Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam menambah wawasan dan pengetahuan tentang materi yang berkaitan dengan inovasi penggunaan media pembelajaran.
- Penelitian ini dapat dijadikan sebagai penambah literasi keilmuan serta teori khususnya mengenai inovasi penggunaan media pembelajaran.
- Penelitian ini dapat dijadikan sebagai penambah khasanah keilmuan dalam dunia pendidikan.

➤ Bagi Peneliti Selanjutnya

- Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan lebih lanjut mengenai inovasi pengembangan bahan ajar yang dapat diterapkan sebagai alternatif bahan ajar.
- Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk akademisi dalam mengkaji dan mengembangkan lebih lanjut mengenai inovasi penggunaan media pembelajaran.
- Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk memudahkan pembaca dalam menelaah, maka penulis menyajikan sistematika penulisan pada penelitian ini sebagai berikut:

- | | |
|--------|--|
| BAB I | Yaitu Pendahuluan. Bab ini berisi mengenai pemaparan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian. |
| BAB II | Yaitu Kajian Pustaka. Bab ini berisi tentang teori yang akan digunakan peneliti untuk mendasari dan menguatkan proses penelitian yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian. |

- BAB III** Yaitu Metode Penelitian. Bab ini berisi tentang rencana penelitian yang meliputi: desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen penelitian, uji validitas, serta analisis data.
- BAB IV** Yaitu Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisi tentang hasil analisis data penelitian berupa presentase yang dapat berupa angka, grafik dan tabel, serta pembahasan hasil temuan yang ada pada saat penelitian.
- BAB V** Yaitu Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab ini berisi tentang simpulan dari jawaban masalah yang ada pada penelitian dan rekomendasi yang tertuju pada pihak-pihak yang berkaitan dengan judul penelitian baik individu maupun lembaga.
- DAFTAR PUSTAKA** Bab ini berisi tentang keterangan sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian, baik itu berupa buku, skripsi ataupun artikel-artikel.
- LAMPIRAN** Bab ini berisi tentang keterangan instrumen – instrumen yang digunakan dalam penelitian.